

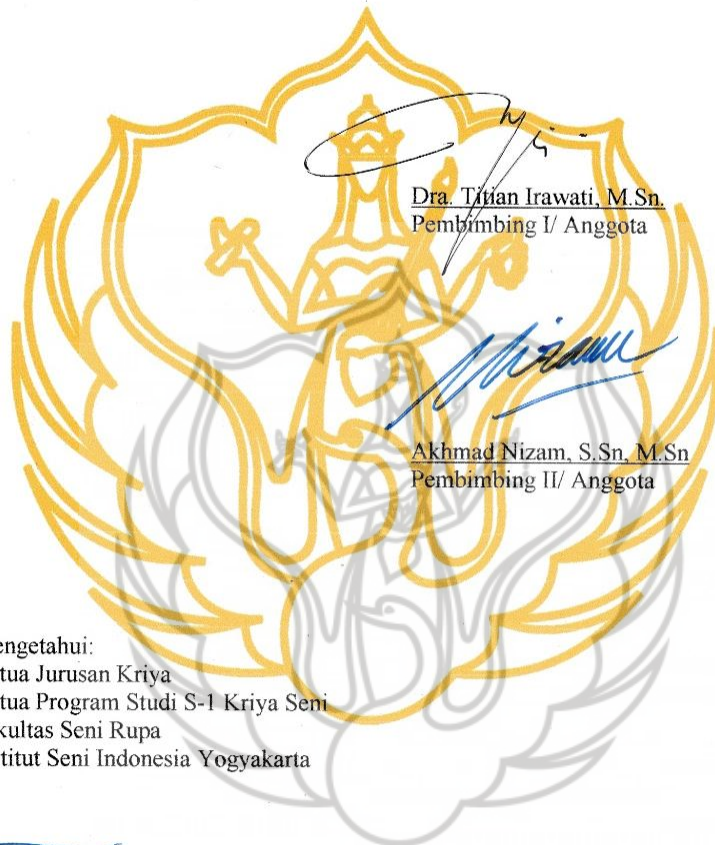
**DEDER KERIS JAWA SEBAGAI ACUAN
PENCIPTAAN KARYA LOGAM**



Ahmad Roisyul Habib

**JURNAL ILMIAH PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016**

Naskah Jurnal ini telah diterima oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 23 Februari 2016



Mengetahui:
Ketua Jurusan Kriya
Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Arif Suharson, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19750622 200312 1003

DEDER KERIS JAWA SEBAGAI ACUAN PENCIPTAAN KARYA LOGAM

Oleh: Ahmad Roisyul Habib

INTISARI

Kondisi lingkungan sekitar seringkali menginspirasi seniman dalam menciptakan karya seni. Keris sebagai karya seni masa lampau memiliki nilai simbolis yang mencerminkan estetika ketimuran. *Deder* merupakan salah satu bagian dari keris yang berfungsi sebagai pusat kendali, merupakan sebuah stilasi dari manusia sehingga menjadi bentuk seperti tunggak semi sekarang ini. *Putri kinurung*, *robbyong*, *gendut*, merupakan beberapa jenis *deder* dengan karakter yang berbeda. *Putri kinurung* merupakan *deder* yang dihiasi ukiran flora hampir separuh dari tubuhnya. *Deder gendut* merupakan gaya lama Jawa Timuran yang menonjolkan bagian dada yang agak membusung. *Deder* sebagai sebuah inspirasi penciptaan karya seni, memiliki sifat mengagumkan kandungan nilai simbolis dan estetika tinggi.

Proses penciptaan karya seni sebagai media ekspresi, tak lepas dari beberapa tahapan proses penciptaan. Eksplorasi, perancangan, dan perwujudan menjadi langkah utama dalam sebuah penciptaan karya seni. Sebagai respon atas kondisi lingkungan diperlukan proses penghayatan serta penyetaraan antara rasa dan pikiran untuk memberikan kedalaman spirit dan ruh pada proses perwujudan karya, agar tercipta karya dengan bahas visual atas kondisi yang ada. Karya diharapkan memiliki capaian tujuan serta memberi inspirasi dan juga pesan-pesan moral.

Karya yang diciptakan lebih menonjolkan efek gerak, korosi dan keropos. Hal ini sengaja dilakukan untuk menjembatani para penikmat seni dalam memaknai karya-karya penulis yang dibuat seakan rusak, tua dan terbuang merupakan sebuah ungkapan bahwa waktu selalu mengikuti siklus. Fenomena inilah yang mendorong penulis dalam menciptakan karya Tugas Akhir, dari fenomena yang ada dipadukan dengan bentuk dan makna *deder* menjadikan acuan dalam menciptakan ekspresi seni.

Kata kunci: *Deder*, Ekspresi, Karya Seni.

ABSTRACT

The condition of surrounding environment often inspires artists in creating artworks. Kris as a heritage art has symbolical value that reflects Eastern art aesthetics. *Deder* is one part of the kris that functions as control center and is stylization of human taking form as *tunggak semi* nowadays. *Putrikinurung*, *robbyong*, and *gendut* are types of *deder* with different characteristics. *Putrikinurung* is a type of *deder* decorated with carvings of florals almost half of the body. *Dedergendut* is an old style of Eastern Java featuring slightly protruding chest. *Deder* as inspiration of artwork creation possesses characteristics that honor the essence of symbolical value and high aesthetics.

The creation process of artworks as a medium of expression consisted of several stages. Exploration, design, and realization became the main steps in the creation of the artworks. In response to the environment conditions, contemplation proses and synchronization between mind and soul to give spiritual depth in work realization process were needed to create artworks reflecting the existing conditions. The works were expected to achieve the set purposes, inspire, and deliver moral messages.

The works created emphasized more on movement, corrosion, and oxidization effects. The effects were intentional to help art appreciators in making meaning from the works created. They appeared deteriorated, old, and wasted visually to give an impression that time always follow a cycle. These phenomena gave an urge to create Final Project works that combine the form and meaning of *deder* as references in creating art expressions.

Keywords: *deder, expression, artworks*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Keris merupakan salah satu senjata dari Indonesia yang diakui dunia. Keris memiliki peran khusus bagi orang yang memakainya. Selain sebagai senjata yang mematikan, keris sering kali dipercaya memiliki kekuatan gaib yang hanya bisa dilihat dengan mata batin. Masyarakat Jawa mempercayai bahwa keris merupakan benda leluhur yang perlu dilestarikan (Ragil Pamungkas, 2007:5).

Bagian pokok pada keris terdiri dari mata bilah, *waranggka* dan *deder*. Mata bilah keris terdiri dari *wilah*, *pesi*, dan *ganja*. Sedangkan *warangka* pada umumnya terdiri dari *sampir*, *godongan* atau *peloqan*, *deder*, *mendak*, *selut* (*pedongkok*), *gandar* (tangkai penutup bilah), biasanya dibungkus *pendoq* atau *kandelan* (sebutan di Bali) semacam selongsong yang terbuat dari emas atau perak sering dipasangi batu permata, intan berlian, dan dihiasi ukiran ornamen flora yang indah (Aswin Wirjadi, 2011:14).

Menurut Ki Hudoyo Doyodipuro,(2007:73), *Deder* berfungsi sebagai alat geggam yang terletak di pangkal keris. Biasanya terbuat dari kayu-kayu bertuah seperti stigi, cendana, gharu dan sebagainya. *Deder* ini merupakan bagian dalam memperlakukan serta mempergunakan sebilah keris. Bentuk *deder* keris sangat beragam, dari keberagaman tersebut sangat menarik untuk diamati serta dinikmati keindahannya. Ada *deder* yang bergaya khas Bali, madura, Jawa Timuran, surakarta, yogyakarta dll. Pada umumnya bentuk *deder* distandarkan oleh masing-masing keraton.

Deder keris yang bagus rata-rata dibuat sebelum zaman Jepang /zaman kemerdekaan. Hulu yang dibuat dimasa itu lebih halus buaatannya karena dibuat untuk pemakaian pribadi, dan bukan untuk konsumsi perdagangan, semua hiasan merupakan simbol yang mempunyai arti atau menggambarkan mitologi. Pada masa itu *deder* dibuat berdasarkan pakem atau improvisasi dari pakem. Terkadang juga ditemukan sebuah *masterpiece*, yaitu sebuah *deder* yang hanya dibuat satu buah saja (Suhartono Raharjo, 2003:5).

Dibutuhkan tehnik kreatif yang begitu tinggi dalam pembuatan *deder*, sehingga *deder* tampil begitu menarik, indah dan artistik. *Deder* dibuat semenarik mungkin karena memang *deder* merupakan bagian yang sangat menonjol disaat keris nyandang dalam *warangka*. Apalagi jika terbuat dari bahan yang istimewa seperti gading, hal ini jelas akan menambah nilai keistimewaan *deder* itu sendiri. jelas terlihat bahwa manusia membutuhkan sesuatu yang indah dalam memuaskan hidupnya.

Keterangan diatas menunjukan bahwa, walaupun keindahan bukan kebutuhan utama, manusia belum mampu untuk melepaskan ikatan hidupnya dengan keindahan secara total. Nyatanya dalam menciptakan *deder* sangat diperhatikan betul bentuk, pemilihan bahan, serta keindahannya.

Selain dari segi bentuk, proses stilasi *deder* sangat menarik untuk dicermati. Proses penyederhanaannya begitu panjang, berawal dari *deder* yang dulunya menjadi satu kesatuan dengan bilah keris sampai menjadi bentuk *tungkak semi* seperti sekarang ini. *Deder* merupakan hasil stilisasi naturalis dari manusia. Bentuk yang menyerupai manusia, ukiran flora dan posisi yang menunduk merupakan tiruan dari alam sekitar. Hal ini sama halnya dengan ornament-ornamen di Indonesia. Proses stilasi naturalis ini ditegaskan oleh Sp. Gustami bahwa usaha untuk meniru alam yang sudah mengalami pengubahan bentuk dan penggayaan sedemikian jauh sehingga bentuk aslinya tersimpan unsur-unsurnya (2008:18)

Deder yang kurang mendapatkan perhatian oleh masyarakat umum sepertinya sangat menarik untuk diangkat dalam menciptakan karya seni. Seseorang setelah mengeluarkan bilah keris dari *warangkanya*, sebagian besar dari mereka seketika itu pasti terkagum pada bentuk bilah, pamor, bahkan daya magis dari keris tersebut. Padahal *deder* merupakan bagian terdekat dari anggota tubuhnya, bahkan *deder* telah memberikan kontribusi keberadaannya sebelum seluruh bilah dikeluarkan.

Tampaknya *deder* juga tidak seperti bilah keris yang sering kali dijadikan acuan dalam berkarya. Banyak seniman menciptakan karya terinspirasi dari keris, tetapi seringkali *deder* kurang ditonjolkan dalam karyanya. Berangkat dari ketertarikan bentuk dan makna pada *deder*, penulis mencoba menciptakan karya seni kriya logam dengan menggunakan *deder* sebagai acuan. Khususnya *deder* pada keris Jawa yang kemudian olah menjadi bentuk dan konsep baru sebagai media ungkap, dengan tujuan untuk menyikapi fenomena yang ada.

2. Rumusan Penciptaan

Bagaimana teknik penciptaan karya kriya logam dapat diwujudkan dengan inspirasi *deder* keris Jawa ?

3. Tujuan dan Manfaat

- a. Menciptakan karya seni sebagai ekspresi dari diri penulis.
- b. Menciptakan karya seni sebagai pemenuhan Tugas Akhir.
- c. Mengembangkan kemampuan dalam bidang seni, khususnya dalam bidang seni kriya logam.
- d.

4. Metode Pendekatan

a. Estetika

Pendekatan Estetika ini merupakan aspek dalam seni dan desain dalam kaitannya dengan daya tarik estetis, dan tentunya mengutamakan keindahan pada karya yang akan dibuat. Di sini nilai-nilai estetis ditinjau dari sisi objektif sumber ide penciptaan. Metode ini mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa seperti garis, warna, tekstur, irama, ritme, bentuk, sebagai pendukung dalam pembuatan karya. Pendekatan estetis, bertujuan agar karya yang dibuat memperoleh keindahan dan mempunyai satu ciri khas. Dalam pembuatan karya terdapat tiga unsur estetis yang mendasar, yaitu: keutuhan atau kebersatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), keseimbangan (*balance*) (Djelantik, 2004: 37).

Metode ini lebih menekankan pada sebuah upaya dalam mengadopsi bentuk-bentuk *deder* keris Jawa yang kemudian diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah karya seni yang memunculkan sebuah harmoni, keseimbangan serta kekhasan penciptanya.

b. Semiotika

Pendekatan Semiotika menjelaskan aspek yang terkandung dalam sebuah karya seni yang bisa dilihat dari wujud/bentuk fisik maupun makna yang tersirat melalui konsep, fungsi, nilai-nilai yang

terdapat dalam karya seni tersebut. Selain itu, pendekatan ini difungsikan untuk melihat simbol-simbol (tanda-tanda) yang terkandung dalam *deder*.

Semiotika dalam Tugas Akhir ini berfungsi sebagai alat untuk mencari tahu makna yang terkandung dalam sebuah karya seni melalui bagian-bagian yang sering kali disebut dengan ikon (*icon*), indeks (*index*) dan simbol (*symbol*) yang diungkapkan oleh Charles Sander Pierce, Ikon; yaitu hubungan tanda dengan acuan yang berupa kemiripan (contoh: peta geografis). Indeks; hubungan tanda karena ada kedekatan eksistensi (contoh: rambu penunjuk jalan). Simbol; yaitu hubungan yang sudah terbentuk secara konvensional/ada persetujuan (contoh: anggukan kepala berarti setuju).

Ikon adalah tanda yang didasarkan atas “keseperaan” atau ‘kemiripan” (*resemblance*) di antara representamen dan objeknya, entah objek tersebut betul-betul eksis atau tidak. Indeks adalah tanda yang memiliki kemiripan fisik, eksistensial, atau kausal diantara representamen dan objeknya sehingga seolah-olah akan kehilangan karakter yang menjadikannya tanda jika objeknya dipindahkan atau dihilangkan. Simbol adalah tanda yang representamennya merujuk kepada objek tertentu tanpa motivasi (*unmotivated*); simbol terbentuk melalui konvensi-konvensi atau kaidah-kaidah, tanpa adanya kaitan langsung di antara representamen dan objeknya” (Kris Budiman, 2005:56).

Dengan metode ini kiranya cukup mewakili dalam menerjemahkan makna-makna yang terkandung dalam sebuah *deder*.

5. Metode Penciptaan

Peran ruang dan waktu yang dialami seorang seniman sangat mempengaruhi muatan teks serta konteks sebuah karya yang akan diciptakan. Hal ini umumnya melalui proses perancangan bentuk secara analitis dan sistematis, bahkan sebuah intuisi sangat berperan penting dalam terwujudnya sebuah karya.

Proses penciptaan Tugas Akhir kali ini penulis sengaja menggunakan teori dari Sp. Gustami dalam buku yang berjudul “Trilogi Keseimbangan” yang menyatakan:

Dalam konteks metodologis terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber-sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi

gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya. Tahap ketiga yaitu perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternative atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototype sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki.

Langkah-langkah secara sistematis dilakukan dengan tujuan agar hasil akhir sebuah karya beralur sesuai konsep yang telah dianalisa secara langsung oleh penulis. Walaupun pada akhirnya ada sedikit pengurangan serta pengembangan bentuk, hal ini sangat wajar karena sebuah proses berkesenian seringkali seseorang melakukan hal-hal yang bersifat intuitif.

a. Eksplorasi

Eksplorasi ini bermaksud pencarian serta analisa terhadap sebuah gejala, kejadian dan fenomena budaya yang berlangsung pada era kekinian sekarang ini. Begitu rumit, carut-marut, bercampur sana-sini dan ironisnya sebagian masyarakat belum mampu menempatkan sesuai tempatnya. Dalam menyikapi fenomena ini masyarakat harus bertindak cerdas dalam memilah hal mana yang harus dilakukan dan yang harus kita kontrol.

Proses eksplorasi juga meliputi pengembangan bentuk serta bahan yang akan dipakai sebagai media penciptaan agar diperoleh wujud visual yang diinginkan. Bahan yang digunakan adalah plat galvanis, plat besi, besi beton, plat alumunium, plat tembaga, kuningan dan kawat seng, berbagai bahan ini dipilih dengan pertimbangan kualitas karakter logam disesuaikan dengan bentuk visual yang ingin dicapai.

b. Perancangan

Metode ini dilakukan dalam menciptakan suatu karya, agar ide gagasan dari hasil analisis yang dilakukan nantinya dapat diwujudkan sesuai keinginan penulis, tahapan pertama yang dilakukan adalah membuat sketsa-sketsa alternatif, selanjutnya memilih sketsa terbaik dari sketsa tersebut, kemudian sketsa terpilih dibuat dalam bentuk desain atau gambar kerja.

c. Perwujudan

Tahap perwujudan dilaksanakan berdasarkan disain/gambar kerja. Pelaksanaannya diawali dengan pembuatan *prototype* dilanjutkan pengerjaan karya.

Tahap evaluasi dilakukan setelah karya selesai. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuaian gagasan dengan hasil perwujudan yang mencakup pengujian berbagai aspek, baik dari segi tekstual maupun kontekstual. Untuk karya seni kriya

yang berfungsi sebagai ekspresi pribadi, evaluasi terletak pada kekuatan dan kesuksesan pengungkapan dalam segi penjiwaannya, termasuk penuangan wujud fisik, makna, nilai dan pesan utama yang ingin disampaikan.

B. Hasil Pembahasan

1. Deder

deder merupakan salah satu media dalam menunjukkan identitas, gaya, ciri khas dan pembeda. *Deder* terlahir dari sebuah budaya adhiluhung, menunjukkan karakter yang mengandung nilai estetik dan simbolik. Macam-macam karakter ini seakan telah menegaskan bahwa budaya merupakan busana bangsa.

Deder memiliki variasi yang unik. *Deder* tidak terpaku dalam bentuk yang monoton. *Deder* mengalami eksplorasi yang begitu luas, dari yang berbentuk menyerupai burung bangau, duyung, *janggal* jagung bahkan sampai berbentuk yang menyerupai kepala ratu bermahkota. Walaupun demikian, *deder* berasal dari satu sumber, yaitu manusia. *Deder* merupakan stilasi dari manusia, yang diolah sehingga menjadi bentuk yang sangat sederhana tanpa mengurangi unsur-unsur yang nyata. Stilasi adalah pengubahan bentuk-bentuk di alam dalam seni untuk disesuaikan dengan suatu bentuk artistik atau gaya tertentu seperti yang banyak terdapat dalam seni hias atau ornamenik (Soedarso Sp.,2006:82).

2. Data Acuan

Data acuan merupakan sebuah aspek yang mendorong setiap manusia dalam menciptakan sebuah karya. Data acuan bisa muncul dari apa yang tampak dihadapan seseorang, seperti fenomena-fenomena yang ada, bahkan dari gejolak yang dirasakan oleh jiwa seseorang. Hal ini dapat dilakukan dengan pengamatan secara langsung serta perenungan sehingga mencapai sebuah titik yang menggerakkan diri manusia untuk berkarya seni.

Pengamatan secara langsung atas fenomena yang terjadi dewasa ini telah menarik perhatian penulis untuk menciptakan karya seni dalam memenuhi Tugas Akhir. Pengamatan tidak langsung juga banyak membantu penulis dalam pencarian data melalui media elektronik serta media masa. Adanya hal baru yang muncul dan perlu dikontrol seperti halnya manusia mengendalikan *deder* telah menginspirasi penulis dalam mengungkapkan rasa yang terpendam melalui karya seni. Berikut data acuan yang didapat penulis diantaranya adalah:



(Eksplorasi *deder* sebagai acuan)



(Karya seni yang diacu dalam pembuatan karya)

3. Perancangan

Berangkat dari sini penulis mencoba bereksperimen untuk memperkaya dunia seni khususnya kriya logam, dalam mengeksplorasi bentuk *deder*. Pengamatan yang dilakukan penulis pada beberapa fenomena yang terjadi menginspirasi penulis untuk menciptakan sebuah karya seni khususnya kriya logam. Perbandingan ide serta konsep dengan seniman-seniman senior seperti Enggar Yuwono dan Komroden Haro juga dilakukan dengan tujuan memperkaya inspirasi yang akan dituangkan dalam karya penulis. Sebuah eksplorasi keris yang dilakukan oleh Enggar Yuwono dan Komroden Haro tampaknya sangat menarik perhatian penulis untuk diacu terhadap karya yang akan diciptakan. Berdasarkan pengamatan dan perbandingan data acuan kemudian dituangkan pada sebuah sketsa.



4. Perwujudan

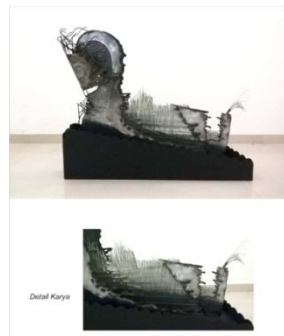
a. Bahan

Bahan baku utama pada penciptaan karya tugas akhir ini adalah Plat galvanis, plat tembaga, plat alumunium dan plat kuningan. Plat galvanis merupakan plat besi (Fe) yang telah dilapisi seng (Zinc) dengan melalui proses *Galvanishing* (*zincking process*) dengan tujuan memperlambat efek korosi, logam ini meleleh pada suhu $419,4^{\circ}\text{C}$ dan dapat mencair pada suhu 1500°C . Bahan berikutnya plat tembaga adalah logam dengan lambang Cu (cuprum) logam ini meleleh pada suhu 1083°C , alumunium merupakan logam lunak berwarna putih dengan titik lebur 658° , kuningan adalah logam campuran tembaga (Cu) dan seng (Zn) campuran antara tembaga dan seng berkisar 65 persen tembaga dan 35 persen seng, logam ini meleleh pada suhu $904,4^{\circ}\text{C}$ (Oppi Untracht, 1968: 16-33). Bahan lain yang digunakan adalah besi cor dan kawat seng.

b. Teknik

Tugas Akhir kali ini penulis menggunakan beberapa teknik dalam pengerjaannya, Diantaranya dengan teknik las *oxyacetylene*, las listrik, etsa, kenteng, anyam dan *cutting*. Teknik ini sengaja dilakukan untuk mengejar efek-efek yang diinginkan seperti garis, warna, dan tekstur agar karya yang dihasilkan terkesan rusak, kuno, berkorosi dan rapuh.

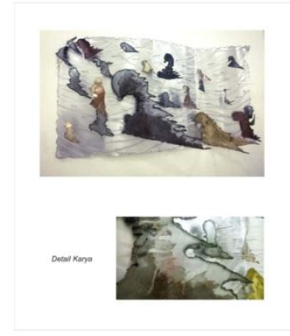
c. Hasil



Karya 1



karya 2



karya 3

Diskripsi karya 1:

Karya yang berjudul *turangga wesi* ini sengaja menggunakan plat galvanis, besi cor dan kawat seng. Bahan-bahan tersebut sengaja dipilih dengan tujuan menonjolkan warna asli dari bahan yang pada dasarnya mempunyai efek karat. Efek gerak juga ditonjolkan dengan teknik pemotongan yang menimbulkan garis yang tidak beraturan dan lengkungan besi cor yang dibuat seakan tertiuap angin. Bahan yang berkarat, tekstur kasar dan terkikis menggambarkan sesuatu yang tua, rapuh, kurang terjaga, terpengkelai bahkan tidak diperhatikan.

Budaya dewasa ini kian merapuh dan kurang diperhatikan, padahal dahulunya budaya dibentuk sebagai tuntunan bahkan identitas suatu kelompok. Lain halnya dengan masyarakat kekinian. Sebagian besar dari mereka menunjukkan identitasnya dengan apa yang mereka miliki, seperti elektronik, koleksi barang antik bahkan kendaraan mewah.

Pemilihan kata *turangga* (tunggangan dalam bahasa Jawa) merupakan sebuah kiasan dari pergeseran dalam menunjukkan identitas dan budaya. *Turangga* merupakan sesuatu yang terus melaju yang harus dikendalikan dalam melewati segala medan. *Deder*, waktu dan *turangga* merupakan hal-hal yang harus dikendalikan agar terbentuk tingkah laku yang berbudi luhur dan tidak ada yang dirugikan.

Diskripsi Karya 2:

Kupat/ketupat merupakan anyaman berbentuk tiga dimensi. Ketupat diperkenalkan oleh Sunan Kali Jaga pada pemerintahan Raden Patah. Melalui *ketupat* Sunan Kali Jaga melakukan persilangan budaya antara Islam, Hindu dan Jawa. *Janur* yang dulunya sering kali dilibatkan sebagai persembahan kepada Dewi Sri sebagai Dewi kesuburan, kemudian oleh Sunan Kali Jaga diolah menjadi bentuk ketupat dan dimuati makna simbolik. Dewi Sri tidak lagi disembah sebagai dewa padi atau kesuburan tetapi hanya dijadikan lambang yang

direpresentasikan pada bentuk ketupat sebagai bentuk syukur terhadap tuhan.

Menurut Slamet Mulyono dalam *Kamus Pepak Basa Jawa*, kata ketupat berasal dari *kupat*. Parafrase *kupat* adalah *ngaku lepat*: mengaku bersalah. *Janur* atau daun kelapa yang membungkus ketupat merupakan kependekan dari kata “*jatining nur*” yang bisa diartikan hati nurani. Secara filosofis beras yang dimasukan dalam anyaman ketupat menggambarkan nafsu duniawi. Dengan demikian bentuk ketupat melambangkan nafsu dunia yang dibungkus dengan hati nurani.

Dalam karya satu ini sengaja ditonjolkan bentuk ketupat yang berada pada titik fokus dalam sebuah kotak. Penempatan dalam kotak bertujuan dapat menggambarkan sesuatu yang istimewa, dikoleksi dan dijaga. Bentuk ketupat dipilih dalam penciptaan karya kali ini bertujuan untuk menyikapi tingkah laku manusia yang berbanding terbalik dengan makna filosofis ketupat. Seperti contoh, ilmu merupakan alat bedah suatu masalah dalam menentukan sebuah kehendak yang akan diambil, saat ini sebagian besar manusia mencari ilmu untuk membenarkan kehendaknya.

Penggabungan bentuk dedar dengan anyaman ketupat dimaksudkan sebagai media agar bijaksana dalam berkehendak. Baut sebagai media sambung dimaksudkan sebuah kontrol, tidak kaku dan paten dalam berpandangan. Tiga macam bahan plat yang berbeda warna dan karakter merupakan sebuah plural dan kerukunan dalam hidup berdampingan. Sebuah anyaman merupakan bentuk kerja sama dengan ikatan yang akan menguatkan beberapa individu dalam satu tujuan.

Diskripsi karya 3:

Turangga wesi #2 berbahan dasar plat alumunium, plat kuningan, plat tembaga dan baut. Bahan plat yang dipotong dengan las menghasilkan garis yang tidak beraturan. Hal ini bertujuan memunculkan efek gerak pada objek, efek gerak juga didukung dengan baut-baut yang dibuat menggelombang. *Background* berbahan plat alumunium yang bergelombang dan bertekstur bertujuan memperlihatkan sebuah ruang atau kedalaman pada karya

Ide gagasan pada karya Turangga Wesi #2 ini juga termuat dalam Turangga Wesi #1, tapi dalam #2 ini ada sedikit pengembangan konsep. Garis yang muncul dari baut serta gelombang pada background bertujuan menunjukkan bahwa ada sebuah gerakan pada karya ini. Warna-warna bahan yang berbeda yang terkesan ramai merupakan bentuk suatu kelompok yang sedang mencari suatu tujuan. Warna yang beragam disatukan dengan terksur serta garis yang tidak beraturan untuk mengejar keharmonian pada karya ini. Selain itu ada dua titik fokus dalam karya ini, pada pojok bawah memunculkan kesan objek yang keluar dari suatu tempat dan pojok atas memunculkan kesan menuju pada suatu tempat. Hal ini dimaksudkan bahwa sebuah masa

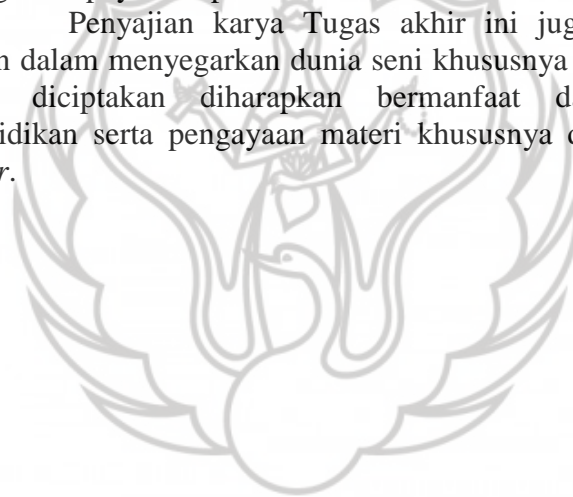
yang selalu berputar dan menuntun manusia memunculkan dan mengganti mode secara intuitif

C. Kesimpulan

Sebuah karya seni diciptakan demi mengungkapkan kegelisahan diri. Kondisi lingkungan sekitar seringkali menginspirasi seniman dalam menciptakan karya seni. *Deder* merupakan sebuah bukti hasil buah tangan manusia yang terinspirasi dari alam sekitar. Uniknya, *deder* yang bermacam-macam bentuknya berasal dari satu sumber. Manusia merupakan sumber utama *deder* yang kemudian *distilasi* sedemikian rupa hingga terbentuk sebuah *deder* seperti yang kita kenal.

Karya seni yang diciptakan merupakan sebuah ungkapan dalam menanggapi fenomena kekinian yang seringkali membingungkan. Sebuah perilaku yang selalu mengikuti zaman karena pengaruh teknologi, tampaknya perlu dicermati dan dikontrol sebaik mungkin supaya tercipta sebuah harmonisasi dalam bersosial.

Penyajian karya Tugas akhir ini juga merupakan sebuah sajian dalam menyegarkan dunia seni khususnya seni kriya. Karya seni yang diciptakan diharapkan bermanfaat dalam pengembangan pendidikan serta pengayaan materi khususnya dalam mengeksplorasi *deder*.



Daftar Pustaka

- Burhan, M. Agus, *Jaringan Makna Tradisi Hingga Kontemporer Kenangan Purna Bakti untuk Prof. Soedarso SP., M.A.*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 2007
- Burke, Feldman Edmund, *Seni Sebagai Citraan dan Gagasan*, Terjemahan Sp. Gustami, Yogyakarta: FSRD ISI Yogyakarta, 1991
- Doyodipuro, Hudoyo, *Keris Daya Magic-Manfaat-Tuah-Misteri*, Semarang: Dahara Prize, 1998
- Gustami, SP., *Proses Penciptaan Seni Kriya “Untaian Metodologis”*, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2004
- Hebert, Read, *Seni, Arti dan Problemanya*, Tejemahan Soedarso Sp. Yogyakarta: Duta Wacana University, 2000
- Kartika, Dharsono Sony, *Kritik Seni*, Bandung: Rekayasa Sains Bandung, 2007
- Pamungkas, Ragil, *Mengenal Keris Senjata Magis Masyarakat Jawa*, Yogyakarta: Penerbit Narasi, 2007
- Rahardjo, Suhartono, *Ragam Hulu Keris Sejak Jaman Kerajaan*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2003
- Sachari, Agus, *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*, Jakarta: Erlangga, 2005
- Saidi, Acep Iwan, *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*, Yogyakarta: ISAC BOOK, 2008
- Sobur, Alex, *Semiotika Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003
- Soedarso, SP., *Trilogi Seni Penciptaan Esistensi dan Kegunaan Seni*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 2006
- Toekio, Sugeng, *Tinjauan Seni Rupa*, Proyek Pengembangan IKI, Sub Proyek AKSI: Surakarta, 1987
- Warsito, H.R., *Antropologi Budaya*, Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012
- Wirjadi, Aswin, *Pesona Hulu Keris*, Jakarta: PT. Indonesia Kebanggaanku, 2011
- Wiryosumarto, Harsono dan Toshie Okumura, *Teknologi Pengelasan Logam*, Jakarta: Pradnya Paramita, cetakan 4, 1988